В конференц-зале собрались многие сотрудники компании Чэнь Мо, все они ожидали момента, когда он объявит о новой игре.

Цянь Кун тоже присутствовал на этом собрании. Хотя он будет в основном отвечать за обновления игры «League of Legends», но он также будет отвечать за некоторые механики новой игры и структуры уровней.

После столь долгого периода времени Цянь Кун заставил Чэнь Мо почувствовать, что он был довольно надежным. За исключением того, что его страсть к обдираловке игроков никогда не угасала, во всем остальном он мог считаться квалифицированным специалистом.

- Босс, быстро анонсируй эту новую игру! - нетерпеливо сказала Су Цзинью.

Чжоу Ханьюй спросил: - Да, босс, ты только сказал, что хочешь создать студию по захвату движений. Наша следующая игра будет РПГ-игрой, или же у нас будет необычная приключенческая игра?

Чжэн Хунси тоже внес свою лепту: - Я думаю, что наша следующая игра будет ролевой. В конце концов, именно ролевые игры смогут доказать мощь нашей компании!

Цянь Кун был явно не согласен с этим утверждением. - Нет-нет-нет и еще раз нет, зачем нам доказывать мощь нашей компании с помощью ролевой игры? Очевидно, что мы должны создать еще одну «Onmyoji»!

Лин Сяо посмотрел на Цянь Куна со странным выражением на лице. Он и так знал, что нынешний руководитель игры «League of Legends» имел крайнюю одержимость в странных играх, но чтобы настолько...

Чэнь Мо рассмеялся, очевидно, что еще никто не знал, какой будет следующая игра, что его весьма позабавило.

Чэнь Мо легонько постучал по клавиатуре ноутбука, после чего проектор вывел изображение документа.

«Концепт игры «Outlast».

- «Outlast»... Пережить? - спросила Су Цзинью. - Она будет похожа на игру «Don't Starve»? Или эта игра будет являться виртуальной версией игры «Don't Starve»?

Чжэн Хунси погладил подбородок. - Судя по названию, это игра будет так же на выживание, но она не должна быть такого же типа, как и игра «Don't Starve». Строго говоря, содержание игры «Don't Starve» заключалось именно в «выживании», но тут, скорее всего, имеется в виду…

Цянь Кун сказал: - Это похоже на...

Чжоу Ханью сказал немного странным голосом: - Эта игра - хоррор-игра?

Чэнь Мо показал большой палец и сказал: - Верно, наша следующая игра - хоррор-игра.

Все: - ... .

Эта новость выбила всех из реальности, потому что в принципе ни одна крупная игровая компания в Китае не была готова прикоснуться к хоррорам, даже такие гиганты как «Императорская династия» и «Дзен».

Обычно хорроры выпускали либо маленькие студии, либо независимые геймдизайнеры. Многие компании думали, что создавать хоррор-игры было слишком глупо по ряду многих причин.

В конечном итоге, все в основном опирались на два факта — на цензуру и качество.

На счет цензуры говорить много не приходилось, так как игру могли отправить в бездну всего лишь из-за одной оплошности.

Что касается качества, то это в основном означало, что многие компании не имели опыта в создании хоррор-игр, а геймдизайнеры обычно не задумывались над вопросом контроля эмоций игрока. Хорроры, которые создавали несведущие в психологии люди, были вообще не страшными, а местами даже были смешными.

Многие были удивлены, когда узнали, что Чэнь Мо серьезно планировал создать хоррор-игру. Но это также заставило всех задуматься.

Чэнь Мо обвел взглядом всех присутствующих и сказал: - На данный момент хорроров практически нет в Китае. Но они очень актуальны на данный момент.

- И хотя такие игры не могут быть дружелюбны по отношению к игрокам, но вот их популярность очень взрывоопасна.

- И хотя у большинства людей не хватит смелости сыграть в действительно страшную игру, но вот если нам удастся создать действительно хорошую игру, она быстро займет хорошее место у всех стриминговых площадках вместе с обычными видеохостинговыми сайтами. В таком случае скорость распространения будет невероятно высока, а популярность будет расти как на дрожжах.

- Далее я кратко расскажу о концепте этой игры. Он разделен на четыре части, а именно

на геймплей и его особенности, сценарий, связанные ресурсы и психологический контроль игрока.

После этого Чэнь Мо начал рассказывать об основе игры...

На самом деле создание хоррор-игр можно было чем-то сравнить с созданием обычной лопаты или ножниц. Если все сделать качественно, продукт обязательно заметят и начнут массово покупать.

Создание игр по типу «League of Legends» больше было похоже на создание «IT» продукта. Вот только в создании подобного продукта не было никакого порога или рамок. Ключ успеха подобных игр лежал в оригинальности, идеях, рекламе...

Причина, по которой многие зарубежные компании могли поддерживать выход стабильных отличных игр заключалась в том, что в них был максимально оптимизирован процесс сборки продукта.

Например, для компании «Naughty Dogs», которая создала игру «The Last of Us» и игру «Uncharted», это правило ой как подходило, например, хоть эти две игры и выглядели как две совершенно разные игры как по сюжету и жанру... основа игры — геймплей, и в них он был одинаковым. Нужно было лишь менять модельки персонажей, сюжет, немного подкрутить графику — вуаля, новая игра готова!

Поэтому Чэнь Мо подробно расписывал каждый аспект игры.

Например, что в этой игре будет система паркура, но главный герой не сможет ничего сделать своим врагам и сможет только убегать.

Для получения хотя бы минимального освещения игроку придется искать батарейки для камеры...

Эта игра сильно отличалась от отечественных хоррор-игр.

После завершения объяснений все были очень взволнованы.

Чжэн Хунси сказал: - Вау, босс, эта игра потрясающая! Она выглядит очень даже неплохо!

Су Цзинью сказала: - Виртуальный хоррор? Звучит отлично!

Чжоу Ханью добавил: - Но на данный момент я знаю только об одной отечественной компании, которая выпускает хоррор игры. Стоит задуматься...

Цянь Кун с сомнением спросил: - Нам придется оформлять какую-то часть нашего магазина в качестве больницы для душевнобольных?

Все: - … .

Фу Гуаннань слегка сморщил брови. - Босс, эта игра, конечно, хороша, но сможет ли она выйти на рынок?

http://tl.rulate.ru/book/48330/1341956